

Competencia de Robótica Educativa MakeX - 4ta. Edición

(COFA04-49)

Institución Proponente: IDT S.A.

Sitio web: www.idt.com.py

Objetivo General del Proyecto

Fomentar el interés y el desarrollo de competencias STEAM en jóvenes paraguayos mediante la organización de la Competencia MakeX Paraguay 2025, promoviendo innovación, pensamiento crítico, trabajo en equipo y proyección internacional.

Resultados Esperados

- 1. Pparticipación de al menos 30 equipos.
- 2. Participación de al menos 60 estudiantes como competidores.
- 3. Participación de al menos 30 docentes capacitados como mentores.
- 4. Participación de al menos 15 voluntarios capacitados como jueces
- 5. Participación de al menos 20 instituciones privadas y públicas de todo el país.
- 6. Equipos ganadores habilitados para competir en instancias continentales/intercontinentales.
- 7. Creación de redes de colaboración entre instituciones educativas, sector privado y organismos públicos.

Monto Financiado	Monto	Monto Total (G)	Monto Transferido	Rendicion
por Conacyt (G)	Contrapartida (G)		(G)	Presenta (Monto
				Conacyt) (G)

Estado del Proyecto:

Modalidad: Apoyo a Ferias, Olimpiadas, Concursos y Actividades CyT

Tipo de Organización: Privada

Objetivos Socioeconómicos

Nabs: 9.4|9.4. EDUCACIÓN SECUNDARIA|Educación secundaria

UNESCO: 1299. Otras especialidades matemáticas

OCDE: 1.1|1.1. MATEMÁTICAS E INFORMÁTICA [MATEMÁTICAS Y OTRAS ÁREAS AFINES; INFORMÁTICA Y OTRAS DISCIPLINAS AFINES (SÓLO DESARROLLO DE SOFTWARE; EL DESARROLLO DE EQUIPOS DEBE CLASIFICARSE EN INGENIERÍA)]|Matemáticas

ISIC:



Contratos/ Adendas

#	Descripción	Firma	Inicio	Fin ejecución	Fin vigencia
---	-------------	-------	--------	---------------	--------------

Miembros de equipo

Nombres Rol Resumen de Forma

2/2